

PERANCANGAN GAME EDUKASI TENTANG MENGENAL FAUNA ASLI INDONESIA BAGI ANAK-ANAK USIA 6 SAMPAI 12 TAHUN

CATYA WIDO ACHMAD

(Pembimbing : Toto Haryadi, M.Ds, ALI MUQODDAS, S.Sn, M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201301690@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara tropis yang berada digaris katulistiwa. Hal ini menimbulkan iklim yang sesuai untuk kekayaan alam indonesia baik flora maupun fauna tumbuh, berkembang dan memunculkan keunikannya. keistimewaan ciri fisik fauna yang tidak dapat ditemukan di wilayah lain. Keunikan dan keindahan kekayaan fauna yang ada diindonesia tidak memungkiri menurunnya jumlah populasi fauna tersebut. Berbagai macam faktor dapat menyebabkan hal ini terjadi baik penebangan habitat asli fauna tersebut hingga masyarakat yang tidak kenal bahkan mengetahui tentang keberadaan fauna endemik asli disekitar mereka. Berawal dari tahu dan mengenal inilah, kita dapat berusaha menumbuhkan rasa kepedulian generasi muda akan kekayaan alam fauna indonesia ini. Rasa peduli ini harus ditanamkan pada anak anak sebagai generasi penerus. Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, anak anak akan diberi pengetahuan dan dikenalkan pada fauna asli indonesia. Mengikuti kemajuan jaman dimana anak anak sudah familiar dengan media teknologi informasi seperti smartphone. Hal ini disimpulkan dari hasil penelitian seperti wawancara, observasi dan studi pustaka. Dianalisa menggunakan metode framing maka Game edukasi dianggap sebagai media yang efektif untuk menyampaikan pesan. Pendekatan perancangan media yang disampaikan harus edukatif namun tetap menyenangkan. dimana hasilnya anak menjadi tahu dan mengenal binatang endemik asli indonesia sebagai langkah untuk menumbuhkan rasa kepeduliannya terhadap kekayaan alam indonesia.

Kata Kunci : Binatang, Endemik, Game Edukasi, Indonesia

Designing Education Based Game About Indonesian Endemic Animals For Children In The Age Of 6 To 12 Years Old

CATYA WIDO ACHMAD

(Lecturer : Toto Haryadi, M.Ds, ALI MUQODDAS, S.Sn, M.Kom)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201301690@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Indonesia is a tropical country which lies on the equator, Thus make its climate corresponding to the natural wealth to grow, evolve and brings out uniqueness, that cant be found elsewhere. Even though its hold such a rich natural wealth, we can't deny thereâ€™s some major decreased in the population of those unique animals. One of the various causes begins with deforestation of their natural habitat, up to the ignorance of citizens that lived around this exotic endemic animals. which why we should sprout awareness to our younger generation. This sense of care is important to be taught. Utilizes the technology-based media, we will teach them about our natural wealth. This is concluded using research results such as interview, observation, and literature review. Afterward, the data were analyzed using the framing method, resulting in the most effective technology-based media to target the younger generation which is game education. The design and development process of this education based game is to make the game educative but still entertaining. Whereâ€™s resulting in our younger generation that knows and familiar with Indonesian endemic animals, as a step to cultivate a sense of caring about our natural wealth.

Keyword : Animals, Endemic, Education Game, Indonesia